



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Análisis Sociolaboral de los E-Sports *E-Sports Socio-labor Analysis*

Autor

Sergio Durán Barberán

Director

Luis Cantarero Abad

Facultad Ciencias Sociales y del Trabajo
Curso 2018-2019

Resumen

Aunque los eSports son todavía un terreno desconocido para muchas personas, estos forman parte, cada vez más, del ocio diario de muchos aficionados, así como de la actividad profesional de muchos otros. Es importante conocerlos y analizarlos para que llegado el momento en que estos se asienten firmemente, haya un marco jurídico propicio para que tanto la industria como los agentes que en ella intervienen, puedan desarrollarse sin impedimentos. Mi trabajo se centra en mostrar, de manera detallada, toda la esfera social y laboral que envuelve a esta industria de los eSports, así como una comparativa entre las diferentes situaciones jurídicas de otros países sobre este tema.

Palabras clave

eSports, jugadores profesionales, aspectos laborales, recursos humanos, comparación normativa internacional

Abstract

Despite the lack of information regarding eSports nowadays within certain groups of people, these conform a major source of entertainment for others and even are recognized as very useful for certain professional activities. As a result, it is important to analyse and scrutinise their legal context in order to allow for industries and their agents to develop eSports without limitations, after these have been well established. In this way, this paper will describe the social and labour environment surrounding the eSports industry, including a comparison between the different jurisdictional framings found in other countries on this subject matter.

Key words

eSports, professional players, labour matters, human resources, international normative comparisons

Índice de Contenidos

1. Introducción.....	5
2. Presentación del objeto de estudio y de los objetivos de la investigación.....	6
3. Marco teórico.....	6
4. Metodología de la investigación.....	7
4.1 Método de estudio o análisis.....	7
4.2 Análisis documental: Concepto y tipología empleada.....	7
4.3 Proceso de búsqueda documental.....	8
5. Resultados.....	9
5.1 Introducción a los eSports.....	9
5.2 Aspectos Laborales.....	11
5.3 Riesgos y Lesiones.....	13
5.4 Dopaje.....	16
5.5 Apuestas.....	17
5.6 Machismo.....	18
5.7 Discapacidad e Inclusión en el Gaming.....	18
5.8 Propiedad Intelectual.....	20
5.9 Recursos Humanos.....	21
5.10 Regulación Específica en otros Países.....	24
6. Conclusiones.....	28
7. Bibliografía.....	29

Índice de Imágenes

Imagen 1.....	10
Imagen 2.....	10
Imagen 3.....	10
Imagen 4.....	14
Imagen 5.....	14
Imagen 6.....	15
Imagen 7.....	19

1. Introducción

Este Trabajo Fin de Grado surge por propia iniciativa y es elaborado de manera individual tras la lectura en internet de la celebración de una conferencia, organizada por la Asociación Aragonesa de Gestores del Deporte sobre los e-Sports, el día 19 de junio de 2018 en el pabellón Príncipe Felipe de Zaragoza. Es en ese momento cuando me surge la idea de relacionar esta disciplina con los estudios de Relaciones Laborales y Recursos Humanos adquiridos, ya que es un campo muy novedoso y poco conocido entre la mayoría de la población.

Es por esto último por lo que hay poca documentación y estudios sobre las relaciones laborales de esta reciente industria y sobre su regulación jurídica. Si bien, sí que hay estudios de otros países, como Estados Unidos, que analizan y comparan los e-Sports con otros campos como la psicología, el marketing y la publicidad, o incluso con aspectos como el sexismo y la segregación étnica. Además, el ámbito laboral de cada país es único, y cuenta con sus propias peculiaridades y legislación, no siendo completamente útiles los estudios laborales de otros países aplicados a esta materia.

En mi opinión, y dado el rápido crecimiento y auge de la industria de los videojuegos y de sus competiciones, es importante abordar y analizar cuanto antes, el impacto que pueden causar en el ámbito laboral y social, y tratar de normalizarlo.

Mencionar también que yo mismo soy aficionado a los videojuegos, tanto a jugarlos, a modo recreativo, como a verlos, que como explico en este documento más adelante, es de gran importancia para entender la repercusión e incidencia de estas competiciones en todo el mundo.

Este trabajo cuenta con diferentes apartados. Después de esta introducción se expone el objeto de estudio y objetivos de la investigación, detallando los motivos y la finalidad de la realización de este análisis.

Posteriormente se expone el marco teórico, en el que se trata de explicar si ha habido antecedentes, investigaciones previas o teorías con las que apoyar la investigación o análisis. Remarcar que como ya he mencionado anteriormente, al ser una disciplina novedosa hay pocos precedentes teóricos.

A continuación, se expone y justifica la metodología desde la que se han abordado los objetivos de la investigación, así como las técnicas de investigación empleadas. En este caso, ha sido casi en su totalidad un análisis documental.

En el apartado de resultados se expone y se da respuesta a los objetivos planteados. Se introduce el origen e historia de los e-Sports, los agentes que intervienen y están involucrados en la actividad, así como las diferentes relaciones laborales que pueden surgir con los jugadores profesionales. También se hace referencia a aspectos como el sexismo en este sector o la importancia de la globalización para un mayor éxito de los e-Sports.

Para finalizar quiero agradecer a todo el profesorado de Relaciones Laborales y Recursos Humanos los numerosos conocimientos y enseñanzas transmitidos a lo largo de mis cuatro cursos en el grado y, en especial, a aquellos que tratan de que razonemos y aprendamos, y no solo memoricemos. Gracias a ellos he

conseguido adoptar diferentes puntos de vista sobre un mismo entorno laboral, lo cual me ha servido para idear este trabajo y desarrollarlo.

2. Objeto de Estudio y Objetivo de la Investigación

El objetivo principal de esta investigación es conocer y profundizar acerca de los aspectos sociolaborales relacionados con los e-Sports.

Estas relaciones no están muy bien definidas por la novedad de la disciplina, de ahí mi interés por indagar y tratar de plasmar todos los puntos de vista y cuestiones a tener en cuenta en el ámbito de las relaciones laborales de un jugador profesional de videojuegos.

Los objetivos específicos planteados son:

- Profundizar y dar a conocer esta nueva disciplina tan poco conocida.
- Analizar todos los agentes involucrados en esta actividad y cómo se interrelacionan entre ellos.
- Tratar de resolver la cuestión de si los e-Sports se consideran deporte o no
- Conocer el tipo de relación laboral que pueden tener los jugadores profesionales de videojuegos.
- Explicar la repercusión y el alcance global que tiene esta disciplina
- Exponer algunos de los problemas que se asocian a esta actividad como el sexismo o el doping.
- Prevención de riesgos

3. Marco Teórico

El deporte tradicional se puede analizar o estudiar desde diferentes ámbitos, como por ejemplo la medicina deportiva, que es una variante o especialidad de la medicina, encargada del estudio de los efectos de la actividad física en el cuerpo humano; la psicología deportiva, que es una rama de la psicología que trata de indagar en los comportamientos de los agentes involucrados, así como en la relación entre el deporte y el bienestar psicofísico o en las variables que influyen en el rendimiento individual de los deportistas; o incluso la antropología deportiva, que analiza la relación entre las características y variantes corporales con las distintas disciplinas deportivas, y también a la inversa, los posibles cambios morfológicos y fisiológicos que una disciplina puede provocar en el cuerpo humano.

Surge recientemente una corriente enfocada a la gestión deportiva, y es aquí donde los e-Sports comienzan a tomar más protagonismo y se empieza a tener un mayor interés por el estudio de esta materia. Es precisamente, a través de un congreso de gestores del deporte en Zaragoza sobre los e-Sports, como me empiezo a interesar por estos y me surge la idea de hacer este trabajo fin de grado.

Dentro de los gestores es donde mejor encajaría una persona con estudios de relaciones laborales y recursos humanos, debido a que es una titulación en la que se abordan muchos temas relacionados con dicha gestión como, por ejemplo, la gestión de recursos humanos, captación, reclutamiento y retención del talento, legislación laboral, mercantil y fiscal o la gestión de riesgos y su prevención (véanse apartados 5.3 y 5.9 de este mismo trabajo). Sin embargo, a lo largo de los cuatro años de carrera, no he oído mención alguna acerca de la posibilidad de enfocar estos estudios a la gestión deportiva. Tras buscar en el depósito, han sido pocos los trabajos que tratan de llevar a cabo algún tipo de enfoque o relación entre las relaciones laborales y el deporte. De hecho, no hay ningún trabajo previo, al menos de esta facultad, que haga este tipo de enfoque con los e-Sports con el que poder comparar.

4. Metodología

4.1. Método de estudio o análisis

Este trabajo consta de un único método de estudio que es el análisis documental. A pesar de la dificultad de encontrar artículos o documentos científicos sobre los aspectos que consideraba más relevantes para enfocar este tema, he conseguido recopilar los suficientes datos para analizar esta disciplina de los e-Sports desde la perspectiva de las relaciones laborales.

Toda la información la he obtenido a través de internet, y esto es libros, artículos, entrevistas, noticias... En muchas ocasiones he tenido que recurrir a información en inglés, ya que como he mencionado en el apartado anterior, hay escasos estudios, sobre todo en nuestro idioma, que relacionen esta disciplina con aspectos más concretos como la psicología o recursos humanos.

4.2. Análisis documental: Concepto y tipología empleada

Volviendo al método de estudio, el análisis documental “es un instrumento o técnica de investigación social cuya finalidad es obtener datos e información a partir de documentos escritos y no escritos, susceptibles de ser utilizados dentro de los propósitos de una investigación en concreto” (Ander-Egg, 1990, p. 213). En este tipo de análisis es importante tener claro qué es lo que se busca y la finalidad del objeto de estudio ya que, en caso contrario, se podría recopilar demasiada información o información errónea que dificultara entonces el desarrollo de la investigación.

Respecto a la tipología de documentos utilizados se pueden diferenciar (Ander-Egg, 1990):

- Documentos escritos como, por ejemplo, los informes y estudios, que conforman uno de los pilares fundamentales sobre los que se sostiene este trabajo, ya que proporcionan una gran cantidad de información que, además, es muy detallada y específica. También hay información de documentos oficiales como leyes y decretos y, sobre todo, en este trabajo hay información obtenida de la prensa,

como las revistas o publicaciones periodísticas online. Estos últimos documentos requieren de una gran capacidad de interpretación y contraste con otras noticias o publicaciones para representar la información de la forma más fiel posible.

- Documentos numéricos, como los realizados por instituciones privadas como Newzoo o Pwc, que basan sus informes a través de la recogida de datos estadísticos, tales como datos de audiencia o beneficios.
- Documentos de imagen y sonido, como fotografías, conferencias grabadas o emisiones de radio.

Además de esta tipología de documentación, se puede llevar a cabo una clasificación en función del tipo de fuente (Ander-Egg, 1990), distinguiéndose entre “fuentes primarias, que son las que nos proporcionan datos de primera mano, y fuentes secundarias, cuando se recurre a datos ya publicados o que, sin haber sido publicados, fueron recopilados originariamente por otros”. Es por ello importante que, si se trata de una fuente secundaria se intente comparar con la fuente primaria, ya que se pueden cometer errores involuntarios o interpretaciones erróneas de la información originaria.

4.3. Proceso de búsqueda documental

El proceso de búsqueda de documentos fue el siguiente:

Primero busqué información más general sobre los e-Sports en páginas web de instituciones como la Asociación Española de Videojuegos o Asociación Aragonesa de Gestores del Deporte.

A continuación, ya con una idea más clara sobre los e-Sports comencé a buscar artículos más específicos a través de Google Académico, primero realizando una búsqueda en español con las palabras clave “e-Sports, laboral, trabajo y gestión”, y posteriormente realizando una búsqueda en inglés para tratar de ampliar la información y contrastar, usando similares palabras en dicho idioma. De los resultados obtenidos tuve que descartar aquellos que eran poco específicos, que no se ajustaban por completo al tema que buscaba o que, simplemente, no me permitían su acceso.

Conforme iba investigando y leyendo, me iban surgiendo nuevas ideas y nuevos temas para relacionar los e-Sports con las relaciones laborales, fue cuando amplíé mi rango de búsqueda a noticias y páginas webs especializadas, en las que se incluía mucha información útil y se hacían recomendaciones de ciertos libros que, posteriormente, decidí adquirir. Alguna información también la obtuve de los apuntes de algunas asignaturas cursadas a lo largo del grado, como Gestión de Recursos Humanos o Métodos del Trabajo.

5. Resultados

5.1. Introducción a los e-Sports

Según la Asociación Española de Videojuegos¹, los e-Sports: Es como se conoce de forma genérica a las competiciones de videojuegos de manera amateur o profesional. “Otras denominaciones son gaming competitivo, *organized play*, *egaming* o *pro gaming*”. El concepto de e-Sports como tal nace en Corea del Sur en el año 2000, cuando el Ministerio de Cultura introdujo regulación específica acerca de estos, propiciando así el auge de clubes, patrocinadores, sindicatos de jugadores, así como canales televisivos dedicados especialmente a las competiciones de videojuegos. Se creó así un clima muy propicio para la profesionalización del sector, en el que se ven involucrados:

- Los “*publishers* (Distribuidores), que son los titulares de los derechos de propiedad intelectual e industrial de los videojuegos y franquicias, y los encargados de realizar el marketing y distribuir estratégicamente los videojuegos en el mercado.
- Organizadores, que diseñan y organizan las competiciones de videojuegos.
- Jugadores, que son aquellas personas que participan en las competiciones que realizan los organizadores.
- Equipos, que son entidades que contratan jugadores con la finalidad de que participen en las competiciones en su representación.
- *Broadcasters* (Retransmisores), que son operadores de plataformas que distribuyen los contenidos audiovisuales en directo o bajo demanda y online”. Todos estos actores colaboran entre sí para desarrollar la industria de este sector.

Este sector de los e-Sports está todavía en fase de crecimiento, pero tal y como publica la Asociación Española de Videojuegos, lo hace a un ritmo muy elevado. Se espera que para el año 2020 el cómputo de ingresos globales del sector alcance los 1.100 millones de dólares y con una audiencia aproximada de 250 millones de espectadores totales. No obstante, en España es un sector todavía algo inmaduro, con unos ingresos estimados de 4,5 millones de euros y con solo 300 personas ocupadas en el sector. Sin embargo, según los estudios de Newzoo, España es el octavo país del mundo que más gasto genera en esta actividad y se estima que para el año 2020 se produzca una revolución en las cifras de volumen de facturación.

Hay muchas competiciones y modalidades de juego, pero destacan, sobre todo las de estrategia como “*League of Legends*”, las de *Shooters* como “*Call of Duty*” o las de deportes de equipo como “*FIFA*”. Las competiciones oficiales son las que son organizadas por los *publishers*, siendo algunos de los más conocidos a nivel mundial Ubisoft, Electronic Arts o Activision. En estos momentos en España hay tres ligas profesionales. En ellas, los equipos participantes, deben tener contratados a sus jugadores y retribuirles, aunque también hay muchas otras competiciones para aficionados en las que no hay recompensa o esta es

¹ <http://www.aevi.org.es/e-sports/>

muy pequeña. Esas tres ligas son: la Liga de Videojuegos Profesional, surgida en 2011; Superliga Orange y ESL España (*Electronic Sports League*).



Imagen 1: Logo Superliga Orange. Fuente: <https://esports.as.com/league-of-legends/superliga-orange/>

Imagen 2: Logo ESL Masters España. Fuente: <https://pro.eslgaming.com/espana/>

Imagen 3: Logo LVP. Fuente: <https://www.lvp.es>

Se ha creado recientemente la Asociación de Clubes de E-sports (ACE)² en la que, de momento, hay inscritos 13 equipos, que son: Artic Gaming, Cream Esports, Dragons E.C, Emonkeyz, MAD Lions, Movistar Riders, Origen BCN, Penguin, S2V Digital Sports, Team Heretics, Team Queso, GA Sports, Vodafone Giants, Wizards Club y X6tence.

Hasta ahora se han mencionado las competiciones, modalidades y tipos de actores, pero hay otro factor a tener en cuenta, y es la plataforma en la que se juega. Las posibilidades son PC, consola y móvil; ninguna de las tres tiene exclusividad en los e-Sports, sin embargo, la que destaca por encima de las demás es el PC, porque es la plataforma para la que se crearon los primeros videojuegos de competición y porque es la que más rendimiento ofrece a los jugadores.

Es importante el debate que surge sobre si los eSports se pueden realmente catalogar como un deporte o no. Esto depende de la definición que le des a eSports y de las características típicas que definen una actividad como deporte. Una de las muchas definiciones, Suits (2007) define el deporte como juegos que reúnen cuatro requerimientos: Tener habilidad y que los resultados no dependan del azar o casualidad; las habilidades tienen que ser físicas; tener un amplio seguimiento y tener estabilidad, en el sentido de que haya diferentes roles involucrados, tales como entrenadores, críticos e instituciones. Con esta definición ya se puede hacer una diferenciación entre lo que es un deporte y un juego. Por ejemplo, en el ajedrez, la manera en que mueves las piezas no depende de tu destreza o habilidad física, mientras que en los eSports la destreza manual es uno de los factores más importantes. Continuado con la definición de Suits (2007), además de ser precisa la destreza manual, los eSports son populares a nivel global y se realizan competiciones internacionales en las que se ven involucradas diferentes figuras e instituciones. Se puede concluir que los eSports cumplen todas las características típicas de lo que se considera deporte. Además, tiene muchas otras similitudes con los deportes tradicionales como el hecho de llenar el aforo de grandes estadios, recibir gran cobertura mediática, conceder becas universitarias, grandes premios, las ligas, los equipos, agentes e incluso los escándalos de apuestas y de dopaje.

² <https://www.asociacionclubesports.org/#equipos>

Cabe mencionar que incluso actuales equipos de la liga norteamericana de baloncesto NBA, como los Milwaukee Bucks y los Philadelphia 76ers ya cuentan con sus propios equipos de eSport para participar en la recién creada liga de “NBA 2K eLeague”, donde los equipos fichan jugadores para jugar una temporada regular y posteriormente unos play-offs, lo cual refuerza aún más las conexiones y relaciones entre instituciones del deporte tradicional y los eSports. En España la situación comienza a asemejarse a la del país americano y otros países de Europa, de forma que equipos tradicionales de fútbol, como el Valencia, o de baloncesto, como el Baskonia, ya integran en su estructura deportiva los e-Sports, con equipos y academias propios.

Queda entonces claro que los eSports tienen relevancia internacional y mucho potencial de crecimiento, por lo que van a requerir de expertos en gestión en aspectos como eventos, *merchandise*, patrocinadores, publicidad y marketing, recursos humanos, redes sociales o temas legales.

Muchas universidades de Corea del Sur equiparan estos jugadores de videojuegos a atletas tradicionales, y en Estados Unidos comienza también a ser una tendencia el que se proporcionen becas escolares y deportivas a jugadores de eSports. Además, este hecho implica oportunidades para que los departamentos deportivos de las universidades diversifiquen sus integrantes. Por ejemplo, los atletas asiáticos no abundan en el deporte tradicional pero sí en el sector de los eSports. Pero este incremento del reconocimiento de los eSports por parte de universidades e instituciones introduce algunos inconvenientes o preocupaciones, como el impacto en la salud que puede tener el exceso de compromiso en el entrenamiento de los jugadores, o los aspectos sexistas hacia las mujeres que caracteriza a este sector. En muchas ocasiones se crea un ambiente o cultura en los videojuegos machista, por no hablar de la baja representatividad de las mujeres en esta industria. Es necesario entonces, que si los deportes electrónicos van a ser el deporte del siglo XXI los valores que lo acompañen en su desarrollo sean acordes.

El rápido crecimiento de los eSports no ha dejado tiempo para una regulación laboral en condiciones. La industria de los deportes electrónicos está perdiendo elementos comunes de la regulación de los deportes tradicionales como son las cláusulas contractuales normalizadas y la vigilancia del comportamiento de los jugadores dentro y fuera del campo, lo que afecta tanto a la protección de los jugadores en cuanto a salarios garantizados y protección frente a un despido unilateral, como a los equipos y ligas para ejercer mayor control sobre sus jugadores. Los deportes electrónicos tienen por su naturaleza, una gran dificultad para que sus jugadores se organicen y negocien mejores condiciones de trabajo debido a que es complicado mantener una empleabilidad estable, por la juventud de los jugadores, por la dificultad de mantener la fama durante periodos largos de tiempo, así como por la diversidad de disciplinas que abarcan. Además de estos problemas de regulación, se añade que, dada la amplia gama de videojuegos existente, cada juego en particular podría considerarse una disciplina deportiva independiente, lo cual dificulta el establecimiento de un marco estructural básico.

5.2. Aspectos Laborales

Con el paso de los años, los jugadores de videojuegos se han ido profesionalizando, han pasado de jugar por placer y retransmitir partidas en *streaming* desde sus casas, a formar parte de clubs y competiciones organizadas. Hasta ahora venían desarrollando su actividad profesional como autónomos, pero poco a poco

se empiezan a ver diferentes aspectos que denotan que se trata de jugadores que mantienen una relación laboral por cuenta ajena con sus clubes (Sánchez, 2018).

Para analizarlo y, tomando como referencia los estudios de Roqueta (2017) y Sánchez (2018), hay que aplicar el Artículo 1.1 de la Ley del Estatuto de los Trabajadores, el cual establece las notas características de la relación laboral. Primero, la ajenidad, que se puede apreciar en aspectos como que los clubes entregan todo el material necesario para los jugadores, como ordenadores de última generación con el mejor software y hardware, sillas, ratones, teclados profesionales, e incluso la ropa que deben vestir para representar al equipo y hacer publicidad. Además, muchos clubes ponen a disposición de los jugadores una serie de profesionales en aspectos como atención psicológica, preparación física o análisis de datos. Y otro aspecto muy importante es que los jugadores cobran un salario independientemente de los resultados obtenidos, aunque normalmente, también se suelen establecer otro tipo de retribuciones o primas en función de los resultados obtenidos o por la publicidad que realizan.

Segundo, hay que tener en cuenta la situación de dependencia de los jugadores, ya que son los clubes los que establecen los horarios, las campañas de publicidad y deciden en qué torneos se va a participar. Además, están las llamadas *gaming houses* donde incluso los jugadores pasan día y noche entrenando preparándose para las competiciones.

Por último, destacar la voluntariedad en la prestación de servicio. Los jugadores se comprometen y compiten por los clubes por iniciativa propia. De este modo se puede ver que cumplen todas las notas típicas de una relación laboral. Ahora bien, aún queda lugar para otro tipo de relaciones jurídico-laborales distinta de la común.

Al considerarse los deportes electrónicos como un deporte profesional, puesto que hay entrenadores, preparadores físicos, psicólogos, rutinas, sería lógico que se les pudiera aplicar el Real Decreto 1006/1985 de 26 de junio, por el que se regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales. Comparten los deportes electrónicos con los deportes tradicionales que el período en el que se está en plenitud de facultades es mucho más corto que el período de una relación laboral normal, ya que los reflejos comienzan a fallar a cierta edad. Además, la actividad que realizan se hace en equipos y se dirigen a unos aficionados.

También cabe la posibilidad de que estas competiciones se consideren un espectáculo público, pues ya he mencionado anteriormente que hay una gran audiencia y que gracias al *streaming* se llega a todo el mundo. Es por esto que pueda llegar a pensarse que los jugadores profesionales sean considerados artistas de espectáculos públicos y se les aplique el Real Decreto 1435/1985 de 1 de agosto, por el que se regula la relación laboral especial de los artistas en espectáculos públicos. En este Real Decreto no se hace mención concreta a qué actividades son típicas de esta relación especial, ni tampoco el matiz está en la calificación como artística de una actividad, sino que ésta se desarrolle en el marco de un espectáculo público o que tenga un fin de difusión. Por otra parte, el Artículo 1.2 de este RD habla del empresario u organizador de dichos espectáculos públicos, que en este caso se encuadraría más con los clubes o equipos que son los que toman la posición de empresarios respecto de los jugadores o también de los organizadores o promotores de la propia competición. Se acepta además una peculiaridad en este tipo de modalidad contractual, y es que según el Artículo 2 de este RD, los menores de 16 años podrán participar excepcionalmente en espectáculos públicos previa autorización de la Autoridad Laboral siempre que no suponga un peligro para su salud física ni formación profesional y humana. Además, dicha autorización deberá ser solicitada por los representantes

legales del menor y la concesión deberá constar por escrito. En este punto entra en debate qué se considera excepcional y qué no.

Otro de los problemas planteados es lo que ocurre cuando se extingue el contrato de trabajo iniciada la prestación laboral y el jugador es despedido, supongamos, a mitad de temporada cuando el resto de equipos ya ha cerrado su fase de contrataciones para dicho periodo.

Finalmente se puede considerar a los jugadores profesionales como trabajadores comunes en el caso de no acogerse a ninguna de las modalidades anteriormente mencionadas, pero hay cuestiones complejas de resolver puesto que la aplicación del Estatuto de los Trabajadores no se ajusta por completo a las peculiaridades de dicha actividad.

5.3. Riesgos y lesiones

Aplicando los conocimientos adquiridos en la asignatura impartida por Juan R. Solans Prat de “Métodos del Trabajo” y los aprendidos en la asignatura Salud Laboral impartida por Rafael García Foncillas voy a exponer una serie de riesgos a los que se exponen y las medidas preventivas que se deben adoptar.

Según el Artículo 4 punto primero de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales, se entiende por prevención, “el conjunto de actividades o medidas adoptadas o previstas en todas las fases de actividad de la empresa con el fin de evitar o disminuir los riesgos derivados del trabajo”. Se entiende por riesgo laboral, según el artículo 4 apartado segundo de la misma Ley “la posibilidad de que un trabajador sufra un determinado daño derivado del trabajo”.

No son infrecuentes las lesiones entre los jugadores profesionales de videojuegos, a pesar de que no parezca una actividad que requiera mucho esfuerzo físico. Sin embargo, los jugadores pasan muchas horas sentados con la misma postura y, dada la tensión continua a la que se ven sometidos, suelen aparecer algunas lesiones como³: El síndrome del túnel carpiano en la muñeca; epicondilitis, también conocida como “codo de tenista”; espondilosis cervical provocada por mantener una posición constante y prolongada en el tiempo; o también bursitis, que es la inflamación de la bursa o bolsa sinovial, en el hombro, antebrazo, muñeca, hombro o codo. En definitiva, estas lesiones derivan en dolores punzantes, inflamaciones o incluso pueden afectar gravemente a los tendones, siendo requerida una operación.

Para prevenir estas lesiones, muchos clubes ponen a disposición de los jugadores gimnasios para estirar y mantenerse en forma, y no solo eso, también les proporcionan material ergonómico específico para las competiciones, el cual puede variar en función de la competición, ya que no todos los juegos requieren de la misma combinación de teclas ni movimientos. El ratón debe tener una alta resolución de puntos por pulgada para tratar de reducir el movimiento requerido, y el teclado debe tener teclas con buena respuesta, como los mecánicos, que se diferencian de los normales en que tienen interruptor de pulsado individual y no una membrana, lo cual ofrece menos resistencia y se desgastan menos. Además del tipo de tecla, es importante los atajos con los que cuenta que, en muchas ocasiones, son personalizables al gusto del jugador.

³ <https://esports.xataka.com/asusrogarmy/las-lesiones-mas-peligrosas-en-los-esports-que-pueden-acabar-con-la-mejor-carrera-profesional>

La pantalla ha de ser orientable y ajustable en altura, brillo y contraste. El borde superior de la pantalla tiene que coincidir como máximo con la línea de visión en posición sentada erguida.

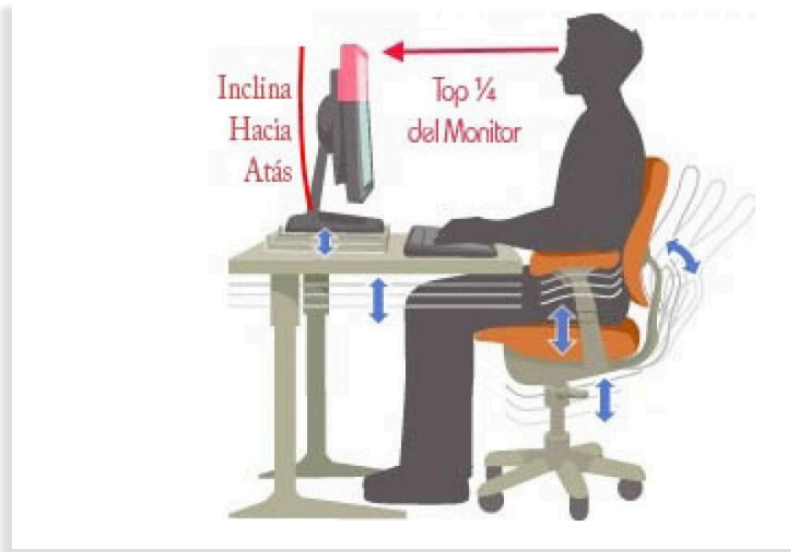


Imagen 4

Fuente: <https://www.silla-gaming.es/blog/la-gamer-guia-sobre-la-ergonomia/>

El teclado ha de tener una altura y orientación que permita la posición cómoda de las muñecas al utilizarlo, pudiendo ser conveniente usar soporte para las mismas. El ángulo entre brazo y antebrazo ha de ser lo más cercano posible a 90°. Se debe aplicar las mismas pautas al uso del ratón.

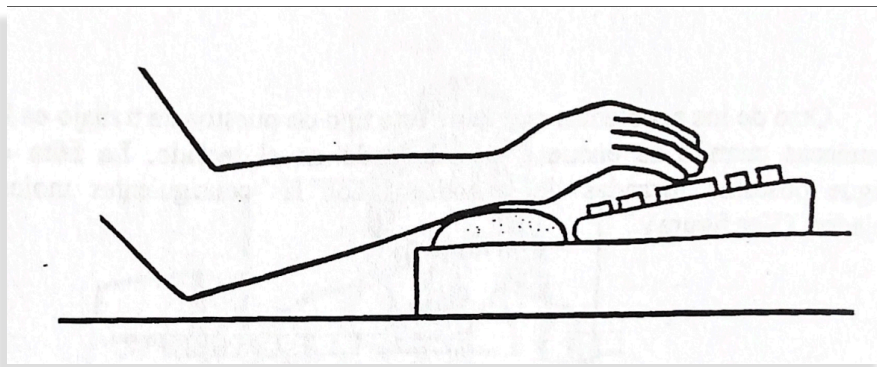


Imagen 5

Fuente: Solans, J.R (2017).

Página 200

El ángulo de respaldo de la silla debe estar entre 90 y 100 grados de inclinación, mientras que la altura de la silla se tiene que ajustar hasta formar un ángulo de 90° con las rodillas y los pies totalmente planos en el suelo o reposapiés.

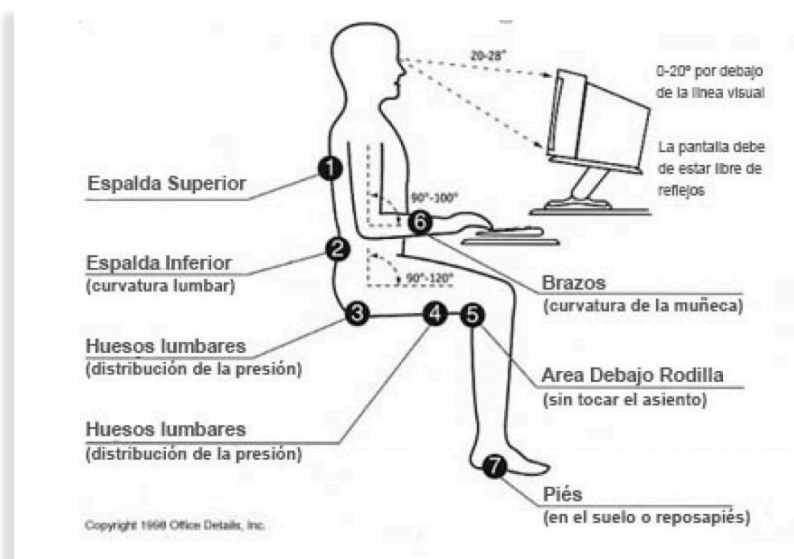


Imagen 6

Fuente: <https://www.silla-gaming.es/blog/la-gamer-guia-sobre-la-ergonomia/>

Como ya he mencionado anteriormente, los jugadores de e-Sports se ven sometidos a una tensión y presión continuas, debido a que en muchas ocasiones pueden llegar a jugar durante 12 a 14 horas diarias durante 6 días a la semana, siendo también una fuente de estrés las grandes cantidades de dinero a las que aspiran. En otras disciplinas esa tensión y presión acumuladas se difumina por la realización de mucha actividad física. Según un estudio⁴, la liberación de endorfinas, que son neurotransmisores encargados de la sensación de felicidad y bienestar, es directamente proporcional a la cantidad de esfuerzo y duración de la actividad física.

Es por eso que los jugadores de e-Sports no tienen ese método de aliviar tensión y estrés de forma natural como en otros deportes, aumentando la probabilidad de que surjan riesgos psicosociales asociados como, por ejemplo, el síndrome de *burnout* o síndrome del quemado, con consecuencias como frustración, problemas emocionales, psicológicos y conductuales o colapso emocional.

Pero no todo son problemas, también hay numerosos estudios⁵ que demuestran beneficios cognitivos y psicológicos en los jugadores de videojuegos. Por ejemplo, Colzato, Van Den Wildenberg, Zmigrod y Hommel (2012) concluyen que los videojuegos y los e-Sports mejoran la memoria de trabajo y la flexibilidad cognitiva. Chiappe, Conger, Liao, Caldwell y Vu (2013) señalan que mejoran la habilidad multitarea y Power, Brooks, Aldrich, Palladino y Alferi (2013) que mejoran el procesamiento de la información. En el ámbito de las habilidades psicológicas, Dindar y Akbulut (2015) destacan que los jugadores de videojuegos están motivados

⁴Véase: https://libres.uncg.edu/ir/asu/f/Rocheleau_Courtney_2004_Moderators_of_the_Relationship.pdf

⁵ Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico (2018), 3, e16, 1-14

por el logro y en segundo lugar por la socialización, mientras que Gabbiadini y Greitmeyer (2017) determinaron que “los videojuegos de estrategia mejoraban capacidades psicológicas como la autorregulación, fomentando que tuvieran que establecer metas, planificar y organizar estrategias basándose en diferentes criterios de elección”. Finalmente, los videojuegos fomentan el desarrollo de valores, autores como Morschheuser, Riar, Hamari y Maedche (2017) determinaron que jugar a juegos cooperativos fomenta el trabajo en equipo en la vida real. Además, en los e-Sports pueden surgir aspectos como la deportividad, en lo relativo al respeto de adversarios y cumplimiento de normas, y también aspectos como el profesionalismo, la autosuperación, disciplina, entrenamiento y trabajo. ONTIER (2018)

Tras haber explicado brevemente las recomendaciones básicas de ergonomía y prevención de las lesiones, vamos a pasar a otros problemas que se pueden dar en este mundo de los eSports.

5.4. Dopaje

El dopaje en este tipo de actividad comienza a aumentar, dado que cada vez son más populares y, por lo tanto, las recompensas económicas también se incrementan. Esto hace que los jugadores tengan que soportar más presión y recurran a ciertas drogas que les estimulen y les mantengan despiertos como el Adderall, la droga que más presencia tiene entre los jugadores de e-Sports.

Ante esta situación, se presentan dificultades para combatir el uso de esta sustancia, debido a que el sector aún debe desarrollarse mucho. En estos momentos hay escasez de personal médico cualificado especializado en la práctica de los e-Sports y, además, se echa en falta un organismo propio que vigile y controle el doping en este tipo de competiciones, si bien en 2015, la World Anti Doping Agency (WADA) comenzó a colaborar con la Electronic Sports League (ESL) en la persecución del dopaje.

El caso de dopaje más sonado y que tuvo más repercusión a la hora de perseguir este tipo de prácticas fue el del jugador Kory “Semphis” Friesen que admitió haber consumido dicha sustancia durante la Electronic Sports World Cup 2015 para mejorar su rendimiento. Tras estos hechos la ESL estableció una serie de normas para combatir este problema, como la publicación de una lista exhaustiva de sustancia prohibidas, nuevos métodos de detección y sanciones.

No solo se dan este tipo de “trampas”, sino que también se hacen otras de tipo tecnológico llamados *cheats* que son programas creados por terceros, no aprobados por el desarrollador del videojuego, que mejoran las habilidades del jugador. Algunos casos son, por ejemplo, el de un jugador de Counter Strike que trató de introducir un pendrive con dicho programa para hacer trampas, u otro de Call of Duty que intentó usar un mando modificado. Algunos ejemplos de estos engaños son el *wallhack*, que permite ver a través de los muros en juegos, *maphack*, que permite conocer la ubicación de los contrincantes, o *hacks* llamados “de denegación de servicio” (DDoS) que impiden el acceso a la red.

Este tipo de engaños son considerados por la E-Sports Integrity Coalition (ESIC) como el primordial problema a combatir en los e-Sports. Lo único que se puede hacer al respecto es invertir mayores cantidades de dinero en tecnologías, técnicas o métodos que detecten y paralicen este tipo de trampas.

5.5. Apuestas

Las apuestas es otro indicador del crecimiento de la popularidad de los e-Sports. Tal y como sucede con muchas otras competiciones tradicionales como el fútbol o el baloncesto, el resultado es incierto. Ha quedado claro que los e-Sports no son simples juegos de niños, pues la media de edad se encuentra en los 31 años, es por eso que muchas personas mayores de 18 y 21 años están interesadas en apostar.

Las casas tradicionales de apuestas y nuevos portales online se aprovechan de este crecimiento para gestionarlas y obtener grandes beneficios. Hay que destacar dos posibles métodos de apuesta, el tradicional, en el que se apuesta dinero, y otro más moderno, en el que se apuestan bienes digitales de los propios juegos, tales como *skins* (también llamado piel, tema o tapiz, que son elementos gráficos que se aplican sobre un determinado software para cambiar su apariencia externa), armas, vehículos, o monedas digitales y que, dependiendo de la rareza del objeto pueden llegar a alcanzar en el mercado valores de hasta miles de euros. Para el primer supuesto, a las casas de apuestas les basta con obtener las licencias oportunas por parte de la Dirección General de Ordenación del Juego, mientras que para el segundo supuesto ya es más complicado, puesto que los bienes digitales no tienen valor económico en sí mismo, sino que son los jugadores los que los venden en mercados ilegales independientes, comúnmente usando criptomonedas, que tienen difícil trazabilidad y que se suelen asociar a actividades ilegales. A este problema de las apuestas se añade el de los posibles amaños asociados a estas, y es que se han dado ya casos de algunas casas de apuestas y portales que pagan a influyentes youtubers para que digan ciertas cosas que cambien la cotización de las apuestas.

Además, en este último supuesto, entra en juego el fácil acceso de los menores a este tipo de apuestas encubiertas y la consecuente ludopatía que puede causar en este vulnerable colectivo.

5.6. Machismo

El colectivo de las mujeres se ve tremendamente afectado en este sector de los videojuegos. Según una noticia del Heraldo de Aragón⁶ “Muchas jóvenes *gamers* se ven obligadas a esconderse detrás de *nicknames* masculinos e incluso a utilizar distorsionadores de voz para poder jugar sin recibir insultos machistas”. El 94% de las mujeres reconoce que sufre este tipo de acoso cuando juega. Lo paradójico de esta situación es que casi la mitad de los aficionados a videojuegos son mujeres, sin embargo, esa proporción luego no se ve reflejada en las competiciones de más alto nivel, donde la mayoría de jugadores son hombres, que compiten por premios mucho más altos.

Para comprobarlo, el jugador más conocido a nivel internacional de España, Oscar Mixwell, jugó con el *nickname* de Lara Smirnova, presentadora de televisión y creadora de contenidos del club profesional de eSports Movistar Riders. En cuanto el resto de jugadores empezó a escuchar la voz de Lara empezaron a insultarle y le mandaron callar.

⁶ Véase: https://www.heraldo.es/noticias/sociedad/2019/03/22/jugadores-del-club-esports-movistar-riders-se-hacen-pasar-por-chicas-para-sentir-el-machismo-en-los-videojuegos-1304800.html?utm_medium=smm&utm_campaign=heraldojoven&utm_source=facebook.com

Según una encuesta realizada por ESPN⁷ en 2017 a jugadores de LoL (*League of Legends*) americanos, reveló que el 27% de ellos se sentiría incomodo con una mujer en la plantilla e incluso desconcentrado. Además, añaden que si una mujer quisiera unirse al equipo tendría que demostrar que vale más la pena que un chico. No solo hay barreras sociales, sino también económicas, al igual que en otros ámbitos de la vida. Según un estudio de EsportsBets, tras analizar el salario medio de 500 profesionales de la industria, se comprobó que ellos ganaban de media 360.000 euros y ellas 2600, lo cual denota una brecha salarial enorme.

Muchas jugadoras están dejando pasar oportunidades como profesionales para dedicarse a ser *streamers*, que consiste en retransmitir en directo partidas sin la necesidad de competir a nivel profesional. Con esto pueden llegar a conseguir mucho más dinero y, lo más importante, ganar visibilidad para animar a otras compañeras a jugar y competir.

5.7. Discapacitados e Inclusión en el Gaming

A diferencia de los deportes tradicionales, en los deportes electrónicos, el hecho de tener una discapacidad física no impide que una persona consiga competir al más alto nivel. Las personas discapacitadas necesitan adaptarse continuamente en su vida y tareas diarias, por lo que a la hora de jugar a videojuegos también lo van a tener que hacer. El problema en estas ocasiones suele ser que los costes derivados de dicha discapacidad, como por ejemplo una furgoneta adaptada para transportarse, equipamiento adaptado y demás modificaciones, dificultan las igualdades de acceso de este colectivo a la más alta élite competitiva. Algunos ejemplos de jugadores profesionales con discapacidades son Randy Fitzgerald, también conocido como "NOM4D", que tiene un síndrome llamado artrogriposis que provoca contracturas congénitas en varias articulaciones, cuya especialidad son los juegos de "shooters" y es conocido por tener su propio esquema de control en *Call Of Duty*; Chris Robinson, también conocido como "Phoenix", que es completamente sordo de su oído izquierdo y parcialmente del derecho, su especialidad son los títulos "*Street Fighter*" y "*Tekken*"; y también Mike Begum, conocido como "Brolylegs", nacido con escoliosis y artrogriposis, el cual alcanzó el nivel profesional compitiendo en los principales eventos hace más de una década.

Este colectivo cuenta, además, con una serie de derechos que se deben tener en cuenta y que fomentan su inclusión social y protegen su derecho al trabajo, recogidos en el Real Decreto Legislativo 1/2013 de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social. Atendiendo a lo dispuesto en su Artículo 42: "Las empresas públicas y privadas que empleen a un número de 50 o más trabajadores vendrán obligadas a que de entre ellos, al menos, el 2 por 100 sean trabajadores con discapacidad". También en el Artículo 40.2 se establece que "Los empresarios están obligados a adoptar las medidas adecuadas para la adaptación del puesto de trabajo y la accesibilidad de la empresa, en función de las necesidades de cada situación concreta".

Este último aspecto, la adaptación del puesto de trabajo, es sumamente importante en el gaming competitivo para estar en igualdad de condiciones que el resto de jugadores, lo cual se relaciona con lo recogido en el Artículo 35.1 de esta misma Ley que establece que "Las personas con discapacidad tienen derecho al trabajo, en condiciones que garanticen la aplicación de los principios de igualdad de trato y no discriminación".

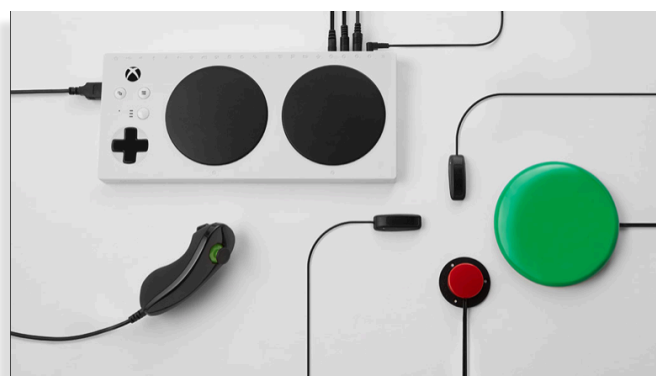
⁷ Véase: http://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/18461870/life-league-legends-pro

Según un estudio⁸ de la Universidad de York, en colaboración con la organización sin ánimo de lucro AbleGamers Charity, determinó que la plataforma preferida de este colectivo era la de PC, porque es más accesible y más adaptable que las consolas a las necesidades concretas de cada persona. Se pueden reasignar teclas, conectar ratones y controladores personalizados, así como una mayor facilidad para la incorporación de subtítulos. Pero esta tendencia comienza a cambiar, ya que grandes compañías desarrolladoras de consolas están comenzando a introducir controladores específicos para este colectivo, como es el caso de Microsoft con su el nuevo Xbox Adaptive Controller.

Imagen 7: Xbox Adaptive Controller.

Fuente:

<https://www.xbox.com/es-ES/xbox-one/accessories/controllers/xbox-adaptive-controller>



La contratación por parte de los clubes, de trabajadores que forman parte de este colectivo, implica una serie de beneficios tales como subvenciones, bonificaciones de las cuotas de la seguridad social y deducciones de la cuota íntegra del impuesto de sociedades. Atendiendo a lo dispuesto en la página web del Servicio Público de Empleo Estatal⁹, si la contratación es indefinida a jornada completa, el empleador recibirá una subvención de 3.907 euros y, además, por la adaptación del puesto de trabajo y dotación de equipos de protección, el empleador recibirá una subvención de hasta 902 euros. Además de estas subvenciones también pueden obtener bonificaciones de las cuotas de seguridad social que varían desde los 4.500 hasta los 6.300 euros en función de si se trata de hombre o mujer y de si es mayor o menor de 45 años. Respecto a las deducciones del impuesto de sociedades, son 9.000 euros por persona y año en que se haya incrementado el promedio de trabajadores en plantilla con un grado de discapacidad igual o superior al 33% y 12.000 euros si es igual o superior al 65%.

Lo que ocurre es que la contratación indefinida no es el tipo de contrato común o más usado en este sector, sino que se suele recurrir al contrato de duración determinada o temporal. En este caso, la duración del contrato debe ser entre 12 meses y 3 años, el trabajador tiene derecho a una indemnización de 12 días de salario por año trabajado y en los doce meses anteriores a la contratación la empresa no puede haber

⁸ Véase: <https://www.technologyreview.es/s/10359/el-mundo-secreto-de-los-gamers-con-discapacidad> y <https://arxiv.org/pdf/1805.11352.pdf>

⁹ https://www.sepe.es/contenidos/que_es_el_sepe/publicaciones/pdf/pdf_empleo/integracion_laboral_discapacidad.pdf

extinguido contratos indefinidos por despido reconocido improcedente o colectivo. Las bonificaciones de las cuotas de la seguridad social varían entre los 3.500 y los 5.300 euros en función de si se trata de hombre o mujer y de si es mayor o menor de 45 años. También cuentan con incentivos por la adaptación del puesto de trabajo.

Los requisitos para poder optar a estas ventajas son estar al corriente del cumplimiento de sus obligaciones tributarias y de seguridad social; no haber sido excluidos del acceso a los beneficios derivados de la aplicación de programas de empleo por comisión de infracciones muy graves no prescritas; el contrato se debe formalizar por escrito acompañado de la solicitud de alta en el régimen correspondiente de la seguridad social, así como el certificado de discapacidad; el contrato deberá ser comunicado al Servicio Público de Empleo en los 10 días siguientes a su concertación; el trabajador con discapacidad no puede haber tenido vínculo con la empresa en los 24 meses anteriores por un contrato similar.

Además de estos beneficios tangibles, se obtienen otros como el fomento de la inclusión, mejora del clima del entorno de trabajo, ya que valoras a la persona por los resultados y rendimiento y no por otro tipo de factores no relacionados. También se normaliza la discapacidad pasando ésta a un segundo plano, dejando así que solo influya el talento, las competencias y los resultados de los jugadores.

5.8. Propiedad Intelectual

Todas las competiciones giran en torno a un elemento principal, los videojuegos, los cuales son obras creadas por programadores y diseñadores, cuya originalidad está protegida por la ley de propiedad intelectual o derechos de autor. Por tanto, el estudio involucrado en la creación del videojuego, al tener los derechos exclusivos de explotación, deberá aparecer de manera obligatoria en los e-Sports. Es decir, no se puede organizar ninguna competición de un juego determinado, sin los correspondientes permisos del titular de los derechos.

Al igual que ha ocurrido en el deporte tradicional, y gracias a internet y las nuevas tecnologías de la información se ha pasado de poder disfrutar de las partidas en casa o en un cibercafé, a poder disfrutarlas en cualquier lugar con un ordenador o un *Smartphone* con acceso a internet. Además de la retransmisión online, los e-Sports también llenan estadios físicos y cobran entrada a sus asistentes. Para que todo esto sea posible es necesario que todos los organismos, federaciones, ligas y equipos adquieran los derechos y licencias necesarios.

Los posibles actores involucrados en la explotación de derechos en el sector de los e-Sports son:

- Organizadores de la competición, es decir, aquellos que se ocupan de llenar un recinto con espectadores y se ocupan de la difusión del evento.
- Emisores (*Broadcasters*), que son los que se ocupan de que el evento no se quede en exclusiva dentro de las puertas del recinto, sino que se pueda visualizar a nivel mundial. Para ello se encargan de la grabación y transmisión, así como de la consecuente narración de las partidas y la realización de entrevistas complementarias a los protagonistas. En este caso, se debe obtener los derechos de propiedad intelectual y los derechos audiovisuales

- Exhibidores, para el caso de que se quieran retransmitir partidas en bares o cines, en cuyo caso se debe obtener una licencia del emisor y obtener las autorizaciones de la entidad gestora de derechos de propiedad intelectual.

Los derechos audiovisuales y los contratos de patrocinio son las dos principales fuentes de ingresos en los e-Sports. En España, recientemente, se ha publicado el Real Decreto-Ley 5/2015 de 30 de abril, que supone la centralización de la explotación de los derechos audiovisuales a través de la Liga Nacional de Fútbol Profesional. En fútbol y otros deportes es el equipo o entidad el que tiene el derecho originario, aunque como se menciona anteriormente, puedan ser centralizados a través de otra entidad.

Sin embargo, determinar la titularidad en los e-Sports se torna más complicado, puesto que entran en juego los estudios desarrolladores de videojuegos, que tratan de beneficiarse de la comercialización de las retransmisiones a la vez que de la venta de copias digitales. Hay que mencionar también que las competiciones de e-Sports generan expectación y consolidan la fama y popularidad de un videojuego, es por eso que hay que delimitar cuanto antes el alcance de las licencias y titularidades de derechos para que haya un reparto equitativo de beneficios. (Se complementan, es decir, los desarrolladores no pueden beneficiarse en exclusiva de lo que se produce en las competiciones)

5.9. Recursos Humanos

Cuando alguien habla de los e-Sports lo más común es pensar en jugadores, videojuegos, patrocinadores y plataformas de retransmisión, pero como toda industria, requiere de personal cualificado que haga posible que todo funcione correctamente. Uno de los puestos menos representados y visibles, pero no por ello menos importante, es el de director de recursos humanos o técnico de selección. En una emisión de radio¹⁰ de *"The e-Sports Observer"* se debate sobre qué puede aportar una persona especializada en recursos humanos a una compañía o equipo de e-Sports.

Lo primero y fundamental es la retención del talento, en especial en este tipo de industria en la que el éxito de una compañía o equipo depende casi en su totalidad de los profesionales que lo integran, y que, además, se encuentra en constante auge y cambio, donde cada año surgen nuevos equipos con muy buenas financiaciones con las que poder ofrecer mejores salarios y condiciones. Por eso es importante motivar a jugadores y equipo y hacer un seguimiento cercano para fomentar el compromiso durante el mayor tiempo posible.

Segundo, y como acabo de mencionar, es importante, no solo tratar de motivar a los jugadores, sino atraer y mantener empleados comprometidos y entusiasmados con el proyecto. Es complicado encontrar gente que pueda llevar y liderar por completo los diferentes departamentos de e-Sports, y los pocos que hay, se encuentran ya con unas condiciones laborales muy difíciles de mejorar.

Otro punto a tener en cuenta es la gestión del teletrabajo, dado que es un sector sumamente digitalizado e increíblemente influido por la globalización, donde en un mismo equipo, puede haber gente de diferentes

¹⁰ <https://soundcloud.com/esportsobserver/teo-podcast-episode-8-hr-and-recruitment-in-esports>

países. Por otro lado, también intervienen patrocinadores y empresas de marketing con oficinas en distintos lugares del mundo, así como la gestión de visados de jugadores extranjeros. Esto último es un problema menos frecuente dentro de Europa, donde no hay casi ningún tipo de impedimento para cambiar de un país a otro libremente. Es por todo esto que muchas de las tareas que se realizarán no serán cara a cara.

El departamento de recursos humanos en un equipo o compañía de e-Sports se hace más fundamental cuanto más grande es la compañía, y al igual que el resto de departamentos, trata de proteger e incrementar las inversiones de los accionistas.

El proceso de reclutamiento de jugadores puede ser muy variado. Hay portales de empleo del estilo de “Infojobs” en el que se pueden publicar ofertas y los jugadores aportan su currículum junto con una carta de presentación motivando su candidatura, como es el caso de la página “seek-team.com” donde además te permite crear el currículum. Es más, esta página no solo acerca a equipos y jugadores, sino a cualquier persona que tenga interés en trabajar en algún aspecto de los e-Sports, como pueden ser desarrolladores gráficos o creadores de páginas web. Otra forma de reclutar jugadores es explorar en grandes eventos LAN (*Local Area Network*), es decir, eventos en los que se juntan jugadores y compiten en una red cerrada, no a nivel global, sino únicamente los jugadores que asisten al evento. Es ahí donde pueden ver de primera mano cómo se desenvuelven y donde tienen que demostrar lo que saben hacer. También hay equipos que anuncian cada cierto tiempo sus “Tryouts”, es decir, sus propios periodos de prueba donde seleccionar jugadores potencialmente buenos que conseguirán un hueco en el equipo o academia. Por último, uno de los recursos de reclutamiento más usados, no necesariamente en los e-Sports, sino en cualquier sector, es el de la recomendación de otros jugadores profesionales, ya que si juegas a un nivel alto es probable que ya conozcas cuáles de tus adversarios tienen un buen nivel.

Según una noticia de Observatorio de RRHH¹¹, con los cambios metodológicos, tecnológicos, organizacionales y diversificación generacional que se están produciendo recientemente en las empresas, surge la necesidad de que los departamentos de Recursos Humanos de éstas busquen nuevos métodos para fomentar el trabajo en equipo para, de esta forma, afrontar problemas futuros. Así como hace unos años estaban de moda los “Escape Rooms” entre las empresas para fomentar el trabajo en equipo, ahora comienzan a usarse los e-Sports con el mismo propósito. Algunas compañías como el Banco Santander e Indra ya usan esta dinámica con sus trabajadores actuales y con futuros, buscando fomentar la mentalidad abierta, la confianza, motivación y el aprendizaje continuo, tratando de romper un poco con la dinámica más tradicionalista de la sala del *Escape Room*.

En Estados Unidos, al igual que ocurre con otros deportes, ya comienzan a ofrecerse becas universitarias a jugadores de e-Sports. De momento la norma general es que no sea una beca completa, sino parcial, pero ya comienza a haber casos de becas completas. Esta también es una manera de reclutamiento para los responsables de recursos humanos de equipos y compañías más grandes, acudir a la “cantera” universitaria, que tan buenos resultados ha proporcionado en otros deportes como el baloncesto o el fútbol americano. Los interesados en este tipo de becas, mandan un formulario con una serie de datos como los juegos de interés, horas jugadas por semana, canal de Twitch o un video con las mejores jugadas de las partidas. Todo esto con el objetivo de valorar las habilidades del jugador. Una vez pasan esa preselección se les invita al campus universitario a hacer unos “Tryouts”. La visita no solo sirve para ver al jugador en su ambiente

¹¹ <https://www.observatoriorh.com/productividad/esports-metodologia-formar-seleccionar-personal-empresas.html>

competitivo, sino para conocerlo también en el ámbito académico. Se valoran aspectos tales como la comunicación durante las partidas, el juego en equipo y la actitud de liderazgo. Este sistema de becas comenzó en 2014 por parte de la universidad Robert Morris, y en la actualidad ya hay 96 universidades asociadas¹² a la NACE (*National Association of Collegiate Esports*) y esta cantidad sigue aumentando con el tiempo.

En Recursos Humanos se pueden emplear numerosas técnicas para evaluar a los candidatos y poder o intentar predecir el rendimiento o desempeño laboral. Uno de los aspectos que se suelen evaluar es la personalidad, que es la tendencia a comportarse de una forma determinada en la mayoría de situaciones. Para evaluar la personalidad en el ámbito laboral el método más usado es el de “*Big Five*” también llamado el modelo de los cinco grandes factores de la personalidad, el cual se basa en analizar cinco rasgos, la estabilidad emocional, extraversión, apertura a nuevas experiencias, amigabilidad y conciencia. De estos, los mejores predictores de un buen desempeño laboral son la conciencia/responsabilidad, estabilidad emocional y amigabilidad.

Según un estudio realizado a jugadores profesionales de la Liga de Videojuegos Profesional Española de *League of Legends*:

“Se descubrieron relaciones significativas entre 3 de los 5 grandes factores de la personalidad (cordialidad, responsabilidad y apertura) con los 3 componentes del burnout (agotamiento emocional, despersonalización y reducida realización personal), concretamente la cordialidad correlaciona positivamente con despersonalización y agotamiento emocional, mientras que apertura correlaciona positivamente con reducida realización personal y responsabilidad mantiene una relación de predicción negativa con reducida realización personal (...) La teoría que se ha planteado en un intento de explicar los resultados concluye que la relación existente entre cordialidad, despersonalización y agotamiento emocional vendría dada por el desgaste que sufrían los jugadores tratando de mantener sus equipos en un entorno de juego agradable pese a las presiones del entorno competitivo (...) De la misma manera, se esperaba encontrar relaciones entre burnout, personalidad y los puestos que los jugadores ocupan en sus equipos (...) Los resultados muestran diferencias significativas entre los jugadores de las distintas posiciones en 2 de los factores de personalidad, así como en la capacidad para mantener los resultados y la valoración que hacen de estos (...) Una frialdad y alejamiento emocional de situaciones, incluso de reacciones de los compañeros, son recursos de protección ante el burnout al mismo tiempo, que son recursos para un mayor alto rendimiento en este tipo de deportistas.”

(Pérez-Rubio, González y Garcés de los Fayos, 2017, pp.47-48)

De este estudio podemos concluir que es necesario hacer buenas evaluaciones, no solo de los candidatos, sino de los jugadores ya incorporados en la plantilla, para analizar su forma de ser y comportamientos ante situaciones del estrés o presión y tratar de actuar para disminuirlo o controlarlo.

¹² <https://www.ncsasports.org/college-esports-teams>

5.10. Regulación Específica en otros Países

Este apartado 5.10 lo he redactado estudiando el libro de Alex Barbarà “Sin leyes no hay competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos”. A la hora de escribir sobre la normativa de los países que menciono, cito las páginas del libro donde se encuentra la información que relato. Los datos no los he copiado literalmente, sino que he parafraseado la información que he consultado.

España en la actualidad no cuenta con regulación específica sobre los e-Sports y se aplica la legislación laboral ordinaria, sin embargo, otros países como Corea del Sur, China, Francia o Filipinas, ya han incorporado en su legislación aspectos concretos de regulación de los e-Sports.

Corea del Sur (pp. 43-79)

Corea del Sur es considerado el país donde se originaron los e-Sports, y no por el hecho de que hubiera competiciones de videojuegos, cosa que ya existía, sino porque fueron los pioneros en realizar retransmisiones en directo de dichas competiciones. Además, se trataba de un país muy adecuado y proclive para que esta disciplina se desarrollara con facilidad, debido a aspectos culturales, políticas gubernamentales favorables y un rápido desarrollo de las tecnologías de la información, lo cual era esencial para que dichas retransmisiones llegaran a un gran público.

Hay que mencionar la importancia de la creación de la “KeSPA” (*Korean e-Sports Association*), la cual marcó un antes y un después a la hora de estructurar y organizar las competiciones de videojuegos. Esta asociación está compuesta por una serie de empresas variadas de gran importancia nacional e internacional, como por ejemplo Samsung. Además de las empresas, se compone por jugadores, academias de jugadores, una universidad, un bufete de abogados y el Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo. Como se puede ver, la asociación está formada por un conjunto de “*Stakeholders*” o grupos de interés muy variado que puede verse afectado de manera directa o indirecta por la organización y decisiones que allí se tomen.

Con la finalidad de promover el sector y hacer a Corea un referente mundial, el gobierno de este país fijó una serie de objetivos políticos propios que finalmente se plasmaron en una Ley llamada “*Promotion of e-Sports Act*”. Dichos objetivos consistían en “Establecer una infraestructura para promover la cultura y la industria de los deportes electrónicos; mejorar la competitividad de la región; contribuir a incrementar las oportunidades del público de disfrutar de los e-Sports y fortalecer el desarrollo de la economía nacional vinculada al sector”. Además, a través del Decreto Presidencial Nº24042 “*Enacting Enforcement Decree of the Act on the Promotion of e-Sports*” se establecen una serie de obligaciones o deberes para los que quieran promocionar los e-Sports, como son: el deber de consultar con el sector (Artículo 7), en este caso a través de la creación de un Comité Consultivo para la promoción de los eSports; previsión de financiación suficiente y autorización para conceder subvenciones al Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo; deber de ofrecer planes de formación (Artículo 6); deber de diversificar las competiciones y establecer los títulos son aptos para ello; deber de designación de un Centro de Apoyo para ofrecer consultoría relativa a los e-Sports (Artículo 4); deber de premiar a todos aquellos que hayan contribuido significativamente al desarrollo de los e-Sports en la región.

Se añaden también artículos de diferente índole como el Artículo 2, que contiene definiciones relativas a los e-Sports, o como el Artículo 14 que tiene como objetivo promover el concepto y visión coreana de los e-Sports a nivel internacional mediante la *International e-Sports Federation*, la cual también ha llevado a cabo acciones para que el Comité Olímpico Internacional reconozca los e-Sports como deporte olímpico.

China (pp. 84-117)

En el caso de China, hay que tener en cuenta que su contexto político es muy diferente al del resto de países aquí mencionados. China es un Estado de régimen comunista que cuenta con un único partido político, el Partido Comunista, y aunque en principio sí que hay una separación de poderes, en la práctica los miembros de cada uno de ellos han sido elegidos por el propio Partido Comunista. A esto hay que añadir que China es un país bastante criticado por no respetar derechos fundamentales como la libertad de expresión, con medidas muy duras como la censura de internet.

China liberalizó su mercado económico en torno a los años 80, lo que le permitió atraer inversión extranjera y mejorar la situación económica del país considerablemente. Sin embargo, esto no era suficiente para que la población pudiera adquirir las consolas y juegos de moda. Una cosa por la que es conocida mundialmente China, es por su capacidad para copiar productos, y eso es lo que hicieron, copiar hardware y software de dichas consolas para que fueran más accesibles y de alguna manera, sortear la censura. Al jugar con software pirata no podían participar en competiciones online, por lo que la única manera de competir era vía offline mediante una red LAN (*Local Area Network*). Fue a partir de esas competiciones y el éxito de algunos títulos como *StarCraft* cuando comenzó el auge de los e-Sports en China, pero sin llegar ni mucho menos, al nivel de otros países como Corea del Sur.

Posteriormente, en el año 2003, comenzaron a emitirse, por parte de la Televisión Central de China, resúmenes de partidas de jugadores profesionales chinos. En ese mismo año el Gobierno de China declaró los e-Sports como un deporte oficial, si bien, no había ningún documento anterior que explicara los motivos por los que tomaban dicha decisión. Se cree que esto se hizo para que el Estado tuviera un mayor control sobre los e-Sports, que estaban causando algunos problemas sociales como la adicción a los videojuegos entre los jóvenes, que derivaba en problemas de violencia verbal, o problemas psicológicos como depresión y ansiedad pero que, sin embargo, suponían un sector con un potencial de crecimiento económico muy grande. Lo que ocurrió fue que el Estado no estaba realmente preparado para organizar y regular el sector de una manera eficiente como sí que lo estaban haciendo sus países vecinos.

Entrando ya en tema de legislación, la Administración Estatal General de Deportes creó la Federación de e-Sports de China, cuya función era regular los deportes electrónicos del país. Entre los años 2004 y 2006 se promulgaron cinco disposiciones reglamentarias, que eran: Gestión Nacional de las Competiciones Electrónicas; Enfoque Nacional para la Gestión de los Árbitros; Medidas Nacionales de registro y gestión de intercambios de atletas de deportes electrónicos; Reglas Nacionales de Competición Deportiva Electrónica e Implementación del Sistema Nacional de Puntos del Deportista de e-Sports. La única de estas cinco disposiciones que tenía carácter definitivo fue la de Reglas Nacional de Competición Deportiva Electrónica, que se convirtió en el elemento fundamental para las gestiones de tipo administrativo y competitivo. En el año 2006 fueron refundidas en un único código reglamentario llamado “Reglas Deportivas de los e-Sports”.

En la práctica estas normas no se usaron ni aplicaron, en contra de regulaciones privadas de los organizadores de los eventos. En 2015 la Administración promulgó una nueva Ley de “Disposiciones Provisionales sobre la Gestión de Eventos Deportivos Electrónicos”, en la que se hacía distinción entre eventos públicos y eventos privados y se excluía a los organizadores de eventos privados de cumplir con la normativa pública, sin embargo, se crearon a su vez una serie de obligaciones para dichos organizadores de eventos privados. Con todo esto se fue formando poco a poco un contexto o marco más definido que ayudó a que el sector progresara.

Según una reciente noticia¹³, en fecha 3 de abril de 2019 el Ministro de Recursos Humanos y Seguridad Social de China anunció el reconocimiento de los e-Sports como una profesión, diferenciándose dos grupos, los profesionales de los e-Sports tales como jugadores y entrenadores, y otro grupo como los creadores de contenido y profesionales del sector. Se establecen una serie de condiciones que deben cumplirse para formar parte de dichos grupos, y ya cuentan con códigos definidos, para el primer caso 4-13-99-00 y para el segundo 4-13-05-03.

Filipinas (pp. 154-173)

Filipinas sufrió la prohibición de máquinas tragaperras, pinball y dispositivos similares allá por los años 70. Esa prohibición no afectaba a las posteriores tecnologías que surgieron más modernas y que triunfaron entre los jóvenes, por el contrario, padres y profesores las veían como un problema para la juventud, llegando a reclamar al gobierno que los prohibieran. Y así fue, el presidente de por aquel entonces Ferdinand Marcos obligó a destruir o entregar cualquier consola o videojuego para su posterior destrucción. Esta situación no cambió hasta la transición a un sistema democrático y plural que eliminó estas prohibiciones. Tras los años de dictadura la población estaba empobrecida y no podía acceder a las nuevas consolas del mercado, por lo que, al igual que ocurrió en China, se recurrió a la piratería, lo que provocó que el crecimiento de este sector fuera mucho más lento de lo que podría haber sido.

El órgano de control deportivo del país más importante, la *Games Amusements Board* (GAB) tenía capacidad de promulgar normas para ordenar la práctica de esta disciplina y, además, se le otorgó posteriormente con facultades de vigilancia y control sobre temas relativos de apuestas, dopaje y prácticas ilegales. En 2017 la GAB anunció que los e-Sports iban a ser controlados por esta como actividad profesional y se aprobó la Resolución nº 21-2017 “*Guidelines governing the conduct of Electronic Sports in the Philippines*”, a partir de aquí la GAB tenía la facultad para definir qué se consideraba e-Sport y qué no, y además, la facultad de establecer obligaciones, como por ejemplo, el deber de obtener una licencia para poder operar en el sector de los videojuegos profesionales, o también, que todo jugador que quisiera obtener la licencia debía someterse a un test de drogas, lo cual denota el énfasis de este país por detener un problema muy presente entre los jóvenes en especial y la sociedad en general.

¹³ <https://esports.xataka.com/industria/china-confirma-manera-oficial-a-esports-como-profesion-cataloga-dos-grupos-independientes>

Francia (pp. 128-147)

El caso de Francia quizás sea el que más interesa a España, ya que es un país mucho más afín que los otros tres países asiáticos mencionados.

Francia tenía todas las condiciones adecuadas para que el sector de los e-Sports prosperase en gran medida, contaba con numerosos jugadores, tanto aficionados como profesionales, había numerosas desarrolladoras de videojuegos como Gameloft, e incluso sindicatos de diferentes colectivos como editores de software o asociaciones de productores de obras multimedia. En definitiva, contaba con una infraestructura muy apta para el progreso del sector del videojuego y de los e-Sports.

Sin embargo, en marzo de 2014 entró en vigor la Ley Hamon (Por el ministro Benoît Hamon) nº 2014-344 relativa al consumo. Dicha ley establecía una serie de regulaciones que hacían posible incluir los deportes electrónicos dentro de los juegos de azar. Se consideraban de tal manera los juegos en los que hubiera que abonar una tasa de participación y hubiera una expectativa de ganancia, como en este caso podría ser una tasa de licencia y un premio final para los ganadores. Todo esto ponía freno al desarrollo de los e-Sports en el país.

La situación se mantuvo así hasta el año 2015, cuando se presentó un Proyecto de Ley para una República Digital, y se permitió que los ciudadanos hicieran propuestas a través de internet sobre aspectos a sugerir o regular, y de las más votadas o que más interés causasen serían revisadas por parte del Gobierno. Una de esas propuestas más votadas fue la de hacer un “artículo adicional en la ley para regular los deportes electrónicos”, con la intención de que estos no se consideraran juegos de azar.

Los e-Sports comenzaron a despertar el interés del Gobierno, que se propuso hacer un informe o análisis a fondo del sector para poder proponer un marco legislativo adecuado, dicho informe fue terminado en junio de 2016 bajo la denominación de “Informe sobre la práctica competitiva de los videojuegos (e-Sports)”. Dicho informe contenía hasta un total de 14 propuestas de mejora, como “mejoras fiscales en los impuestos aplicables a las entradas de las competiciones o fomento de la transmisión audiovisual de las competiciones”.

Una vez aprobada la Ley nº 2016-1321 de 7 de octubre de 2016 “Por una República Digital”, se incluyeron en ésta dos artículos, el 101 y 102 relativos a regular específicamente los e-Sports.

Respecto al 101, “se modificaba la legislación laboral y se permitía a los menores cobrar los premios de una competición de videojuegos sin necesidad de autorizaciones administrativas especiales”, se dejaba de aplicar la regulación de juegos de azar a las competiciones de videojuegos y se obligaba a los organizadores a declarar el cumplimiento de las condiciones necesarias para organizar la competición.

El Artículo 102 define quiénes son jugadores profesionales, y establece que solo a estos se les aplica las leyes de e-Sports. Se establece que los contratos deben respetar las leyes laborales con la única excepción de la duración del contrato, que se fija en una duración mínima de 12 meses y una máxima de 5 años. También añade este artículo una serie de sanciones administrativas para casos de incumplimiento.

Complementariamente a esta ley se emitieron dos decretos, el nº2017-871 y el nº2017-872. El primero establecía requisitos para solicitar autorización administrativa para organizar una competición y qué órgano

se encargaba de reconocerla, y también establecía condiciones de participación de los menores de edad, como la prohibición de participación de menores de 12 años en competiciones con premio económico. El segundo de los decretos era relativo al estatuto de los jugadores profesionales asalariados de videojuegos competitivos, en el que se establecían los requisitos para obtener las autorizaciones para emplear a jugadores profesionales. Se imponía a la entidad empleadora el deber de informar en qué competiciones iba a participar, los recursos de los que dispone e incluso informar de las condiciones de empleo de los jugadores.

6. Conclusiones

Como ya he comentado anteriormente no hay estudios en España que analicen los e-Sports desde la perspectiva de las relaciones laborales, por lo que este trabajo constituye, por así decirlo, una primera aproximación a las investigaciones en dicho ámbito.

De este análisis se puede sacar en claro que la industria de los e-Sports tiene un potencial de crecimiento realmente alto, y esto es debido en mayor medida por el desarrollo de las tecnologías de información y comunicación. Al igual que ocurrió con los deportes tradicionales, cuanto más audiencia vayan teniendo los e-Sports, más posibilidades habrá de explotar los derechos de retransmisión. Sin embargo, aunque los e-Sports cuentan con muchas similitudes con los deportes tradicionales, hay otras, como la titularidad de los derechos de explotación de los creadores de cada videojuego, que arrojan más incertidumbre acerca de cómo se debe regular este sector.

Veo por tanto necesario que el estado intervenga en la elaboración de algún tipo de regulación específica sobre los e-Sports, al igual que han hecho otros países como Francia o Corea del Sur, no solo para proteger jurídicamente a los distintos actores que intervienen en la actividad, sino para promover el asentamiento de la industria y a la vez promocionarla para tratar de generar beneficio atrayendo inversión.

Hay que remarcar también que no es una industria perfecta, en la que existe, por desgracia, y al igual que en muchos otros aspectos de la sociedad, dificultades de integración de colectivos como las mujeres o los discapacitados que, aunque se van solucionando progresivamente y eliminando los prejuicios, es necesario actuar de manera directa para tratar de favorecer su inclusión en el sector.

Otra conclusión que se puede extraer del análisis es que es un sector con mucho espacio para profesionales de diferente tipo, como por ejemplo psicólogos, que traten de evaluar el estado mental, anímico o psicológico de los jugadores de los equipos y ayuden a tratar problemas comunes como el *burnout*. También hay muchas posibilidades para los estudiantes de relaciones laborales y recursos humanos, en todo lo relativo a la captación y reclutamiento de jugadores, gestión de los equipos y prevención de riesgos laborales, o incluso para estudiantes de marketing y publicidad, los cuales, serán muy importantes para dar a conocer esta industria y promover así su crecimiento.

7. Referencias Bibliográficas

AEeS (2018). Guía de los e-Sports. Retos de negocio y claves jurídicas. Recuperado de: <https://asociacionempresarialesports.es/wp-content/uploads/guia-legal-de-los-e-sports.pdf>

Ander-Egg, E. (1990). *Técnicas de investigación social*. México: EL ATENEO

Asociación Española de Videojuegos. *e-Sports*. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/e-sports/>

Barbarà, A. (2018). *Sin leyes no hay competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo*. Vilassar de Mar: UNO

Department of Computer Science Deramore Lane, University of York. (2018). *Characteristics and Motivations of Players with Disabilities in Digital Game*. Recuperado de: <https://arxiv.org/pdf/1805.11352.pdf>

Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21, 7-13. Recuperado de: https://www.academia.edu/34065849/Funk_D.C._Pizzo_A.D._and_Baker_B.J._2018_.eSport_Management_Embracing_eSport_Education_and_Research_Opportunities?auto=download

Gil, I. (2018). Contratar personas con discapacidad en empresas ordinarias. *Fundación Adecco*. Recuperado de: <https://fundacionadecco.org/azimut/contratar-personas-con-discapacidad-en-empresas-ordinarias-razones/>

Newzoo (2018). *Global esports market report*, Newzoo free. Recuperado de: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light/>

ONTIER (2018). Guía legal sobre *e-Sports*. Presente y futuro de la regulación de *los e-Sports* en España. Recuperado de: <https://es.ontier.net/ia/guialegalesports-2018web.pdf>

Pérez-Rubio, C., González, J., y Garcés de los Fayos, EJ. (2017). Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. *Universidad de Murcia*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/316996593_Personalidad_y_burnout_en_jugadores_profesionales_de_e-sports

Rocheleau, C.A., Webster, G.D., Bryan, A., & Frazier, J. (2004). *Moderators of the relationship between exercise and mood changes: Gender, exertion level, and workout duration*. *Psychology & Health*

Roqueta, R. (2017). *El estatuto laboral de los jugadores profesionales de videojuegos*. Recuperado de: <https://iusport.com/art/39670/-i-el-estatuto-laboral-de-los-jugadores-profesionales-de-videojuegos-i->

Sánchez, D. (2018). *La relación laboral de los jugadores profesionales de videojuegos*. Recuperado de: <https://www.ejaso.es/blog/la-relacion-laboral-los-jugadores-profesionales-esports/>

Solans, J.R. (2017). *Ayudas para aumentar la productividad: Métodos de trabajo, logística y ergonomía*. Zaragoza: KRONOS

Suits, B. (2007). The elements of sport, In W. Morgan (Ed.), *Ethics in sport* (pp. 9–19). (2nd ed.). Recuperado de: https://books.google.es/books?id=-zp77gObI0AC&pg=PA22&lpg=PA22&dq=bernard+suits+the+elements+of+sport&source=bl&ots=IEoy1t8Alu&sig=ACfU3U0tMcxmOylsECiDAdt5xhS_lupJOw&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj3gqT2qdXiAhUtylUKHVyJCoMQ6AEwCnoECAgQAQ#v=onepage&q=bernard%20suits%20the%20elements%20of%20sport&f=false

Tolmos, L.M. (2018). *Principios legales de los videojuegos y los e-Sports*. Madrid: SINTESIS